

PRÁCTICA 3
GAME DESIGN:
PERSONAJES

WE HAD
A DEAL

JUAN MANUEL RUIZ CULIÁÑEZ @JUANMACOLIBRI

(CURSO 2020 - 2021)

TUTORES: RAMÓN NAFRIA Y VÍCTOR ESCRIVÁ

PROCEDIMIENTO

1. DEFINICIÓN DEL JUEGO → 2. HISTORIA ⇄ 3. DEFINICIÓN DE PERSONAJES

1. DEFINICIÓN DEL JUEGO

- TIPO DE VIDEOJUEGO (GÉNERO).
- REFERENTES (CINE Y VIDEOJUEGOS).
- ESTÉTICA (CINE Y VIDEOJUEGOS).
- OBJETIVO BÁSICO DE LA OBRA.

2. HISTORIA

- AMBIENTACIÓN.
- SINOPSIS.
- SITUACIÓN (PLANTEAMIENTO).
- OBJETIVO BÁSICO EN LA HISTORIA.

3. DEFINICIÓN DE PERSONAJES

- DESCRIPCIÓN, FORMA Y SILUETA.
- PERSONALIDAD (DEFINICIÓN Y DIMENSIONES).
- POSICIÓN EN PIRÁMIDE DE MASLOW.
- ARQUETIPO Y ROL DENTRO DEL MISMO.
- CUADRO DE RELACIONES.
- OBJETIVO BÁSICO EN LA HISTORIA.

DEFINICIÓN DEL JUEGO

1. TIPO DE VIDEOJUEGO

- ACCIÓN Y AVENTURA.
- TERCERA PERSONA.
- CAMPAÑA (JUEGO SOLITARIO).
- DESARROLLO DE UNA HISTORIA DRAMÁTICA.

2. ESTÉTICA

- LÚGUBRE, OSCURA.
- DEPRIMENTE.
- LOCALIZACIONES SUCIAS Y POCO ILUMINADAS.
- CONTRASTE ENTRE GRISES Y ROJOS.

3. OBJETIVO

- MOSTRAR DECADENCIA DE LOS VALORES SOCIALES.
- DESARROLLO Y DEGENERACIÓN DE PERSONAJES.
- HUMANIZAR PERSONAJES MORALMENTE MAL VISTOS.

4. REFERENTES











HISTORIA

1. AMBIENTACIÓN

- PAÍS DESARROLLADO.
  (EUROPA)
- LOCALIZACIÓN RURAL (INTERIOR DE UN HOGAR).
- SITUACIONES NOCTURNAS.
- USO DEL SILENCIO COMO HERRAMIENTA COMUNICATIVA.







2. SINOPSIS

- *"Dos amigos contratan por internet a unos sicarios para cumplir su sueño: Asaltar y asesinar con sus propias manos a un desconocido.*

  Todo parece ir bien hasta que uno de los sicarios se da cuenta de que están a punto de asesinar a un viejo amigo suyo, que también trabajó de lo mismo años atrás."

3. OBJETIVO

- CONTAR UNA HISTORIA SOBRE LA DUALIDAD MORAL.
- DESARROLLO DE 2 TRAMAS.

TRAMA 1

HISTORIA SOBRE 2 AMIGOS DONDE SU AMISTAD SE PONE A PRUEBA AL ESTAR A PUERTAS DE CONSEGUIR SU SUEÑO MÁS BIZARRO.

TRAMA 2

HISTORIA SOBRE 2 SICARIOS CON POSICIONES OPUESTAS SOBRE QUÉ HACER CON EL REHÉN.

FLUJO DE LA HISTORIA

1. CONTACTO

- BÚSQUEDA DEL SERVICIO, PAGO Y CONTACTO CON SICARIOS.
- AUTOANÁLISIS, DISCUSIÓN Y REPLANTEAMIENTO DE SUS FUTURAS ACCIONES.
- PREPARACIÓN Y ENTRENAMIENTO PARA LA OCASIÓN. (TUTORIAL)

2. BÚSQUEDA

- ENCUENTRO EN PERSONA CON SICARIOS.
- BÚSQUEDA DE POSIBLE VÍCTIMA. (GAMEPLAY INTRODUCTORIO)
- ALLANAMIENTO DE MORADA. (GAMEPLAY INTRODUCTORIO)

3. ENCUENTRO

- BÚSQUEDA DE LA VÍCTIMA DENTRO DE LA CASA. (GAMEPLAY)
- CAPTURA DE REHÉN SILENCIOSA. (GAMEPLAY)
- DESCUBRIMIENTO DE LA IDENTIDAD DE LA VÍCTIMA.

4. DUELO VERBAL

- DISCUSIÓN ENTRE SICARIOS SOBRE SI SEGUIR CON EL SERVICIO.
- PRESIÓN POR PARTE DE LOS 2 AMIGOS POR TERMINAR EL TRABAJO.
- AUMENTO DE LA TENSIÓN. FORCEJEO ENTRE AMIGOS Y SICARIOS.
- MUERTE DEL SICARIO QUE QUERÍA CONTINUAR CON EL TRABAJO.
- ENAJENACIÓN DE LOS 2 AMIGOS.

5. COMBATE

- DUELO CON SIGILO ENTRE AMBOS AMIGOS Y SICARIO. (GAMEPLAY)
- APARICIÓN EN LA CASA DE CONOCIDOS DEL REHÉN Y TAMBIÉN EX-SICARIOS.
- COMBATE CONTRA INQUILINOS, REHÉN Y SICARIOS. (GAMEPLAY)
- MUERTE DE UNO DE LOS DOS AMIGOS.
- APARICIÓN DE LA POLICÍA.

6. DESENLACE

- ENCUENTRO CON UNA POLICÍA DE PATRULLA. MUERE. (GAMEPLAY)
- COMBATE CONTRA DOS INQUILINOS. UNO MUERE, EL OTRO SOBREVIVE. (GAMEPLAY)
- LLEGADA DE UN FURGÓN DE POLICÍA. OTRO EX-SICARIO SE SUICIDA.
- FIN DE LA ENAJENACIÓN. EL AMIGO RESTANTE SE SUICIDA.
- EL RESTO SON ABATIDOS O DETENIDOS POR LA POLICÍA. FIN.

PERSONAJES

ESTILO Y ESTÉTICA ORIENTATIVA



1. AMIGOS
(OLIVER Y MICHAEL)



2. SICARIOS
(ERIK Y DANIEL)



3. VÍCTIMA
(ADAM)



4. POLICÍA Y EX-SICARIOS
(SOPHIE, JOSEPH Y NOAH)

OLIVER



DATOS

- ▶ DESCRIPCIÓN: JOVEN-ADULTO. TRABAJADOR. MEJOR AMIGO DE MICHAEL.
- ▶ COMPLEXIÓN: ESTATURA ALTA. EN FORMA.
- ▶ PERSONALIDAD: DURO (80%), HUMORÍSTICO (20%).
- ▶ ESTEREOTIPO: HOMBRE LANZADO Y DECIDIDO. DISCRETO. RASGOS PSICOPÁTICOS.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- ”ANTIHÉROE”: PERSONAJE PRINCIPAL QUE MANEJAREMOS EN EL JUEGO. PESE A QUE SU OBJETIVO NO SEA ÉTICO, HARÁ TODO LO POSIBLE POR CONSEGUIR SU “SUEÑO”.

- ▶ APERTURA: LE RESULTA MUY FÁCIL CONECTAR CON DESCONOCIDOS. PESE A ESTO, ES CONSCIENTE DE QUIÉN DEBE DESCUBRIR CÓMO ES Y QUIÉN NO.
- ▶ CONCIENCIA: PESE A SABER QUE SUS ACCIONES NO ESTÁN ACEPTADAS SOCIALMENTE, SIEMPRE HA SIDO UNA PERSONA EGOÍSTA Y CONSENTIDA QUE PRETENDE CONSEGUIR LO QUE BUSCA.
- ▶ EXTROVERSIÓN: NO TIENE PROBLEMAS EN COMUNICARSE CON CUALQUIER TIPO DE PERSONA, AUNQUE PROCURA SER RESERVADO CON SUS ASUNTOS.
- ▶ AMABILIDAD: PUEDE LLEGAR A DAR EL BRAZO A TORCER SI LA PERSONA EN CUESTIÓN ES DE SU ENTORNO, PERO SIEMPRE BUSCARÁ ALGO A CAMBIO.
- ▶ ESTABILIDAD EMOCIONAL: INESTABLE EMOCIONALMENTE. EN EL MISMO DÍA PUEDE REÍR, LLORAR Y ENFURECER. MUY RENCOROSO. EL REPROCHE Y LA MANIPULACIÓN SON SUS MEJORES ARMAS.

OLIVER



LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)

Oliver	AMISTOSO	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISO
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Medio Volumen: Alto	Tono: Grave Volumen: Alto	Tono: Medio Volumen: Bajo	Tono: Grave Volumen: Medio / Alto	Tono: Medio Volumen: Bajo / Medio

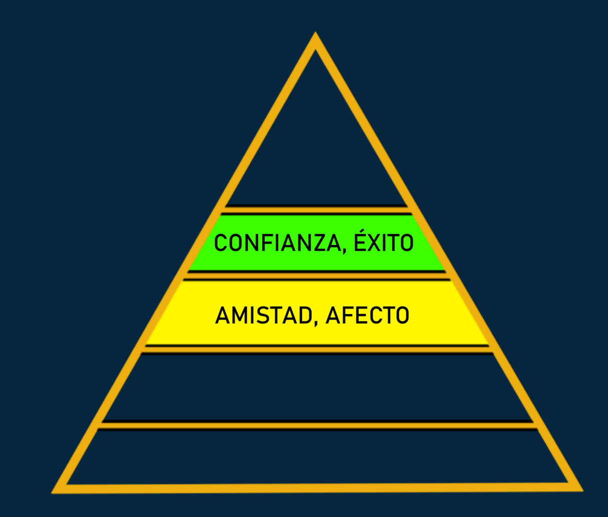
MICHAEL



DATOS

- DESCRIPCIÓN: JOVEN-ADULTO. ESTUDIANTE. MEJOR AMIGO DE OLIVER.
- COMPLEXIÓN: ESTATURA MEDIA-BAJA. SOBREPESO CONSIDERABLE.
- PERSONALIDAD: NEUTRO (70%), HUMORÍSTICO (20%), DURO (10%).
- ESTEREOTIPO: JOVEN INSEGURO Y POCO AGRACIADO. FÁCILMENTE MANIPULABLE.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- AYUDANTE: PERSONAJE SECUNDARIO QUE NOS ACOMPAÑARÁ DURANTE EL TRANSCURSO DE LA HISTORIA. SE DEJA LLEVAR POR LAS DECISIONES DE OLIVER.

- APERTURA: NO LE CUESTA DEMASIADO ENTABLAR CONVERSACIÓN CON DESCONOCIDOS, AUNQUE SUS INSEGURIDADES LE IMPIDEN REALIZAR CIERTAS COSAS.
- CONCIENCIA: SIGUE TENIENDO LA MENTALIDAD DE UN NIÑO. SUS ACCIONES SUELEN SER SIMILARES A LAS DE OLIVER PORQUE QUIERE SER COMO ÉL. SUELE REPLANTEAR SUS ACCIONES Y ARREPENTIRSE.
- EXTROVERSIÓN: SE COMUNICA CORRECTAMENTE CON QUIEN HAGA FALTA, SIEMPRE Y CUANDO ESTÉ JUNTO A ALGUIEN DE CONFIANZA. POR SU PROPIA CUENTA ES MUY INTROVERTIDO.
- AMABILIDAD: ES EL CHICO DE LOS RECADOS. INTENTA GANARSE LA REPUTACIÓN COMPLACIENDO A LOS DEMÁS. SABE ESCUCHAR Y ENTENDER.
- ESTABILIDAD EMOCIONAL: INSEGURO. PESE A ACTUAR EN FUNCIÓN A LOS DEMÁS, SU FALTA DE AUTOESTIMA Y CONFIANZA LE HACEN REPLANTEARSE TODO AQUELLO QUE DICE Y HACE.

MICHAEL

LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)



Michael	AMISTOSO	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISO
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Medio Volumen: Alto	Tono: Medio / Agudo Volumen: Alto	Tono: Medio Volumen: Medio	Tono: Medio / Grave Volumen: Medio	Tono: Medio / Agudo Volumen: Muy Bajo / Bajo

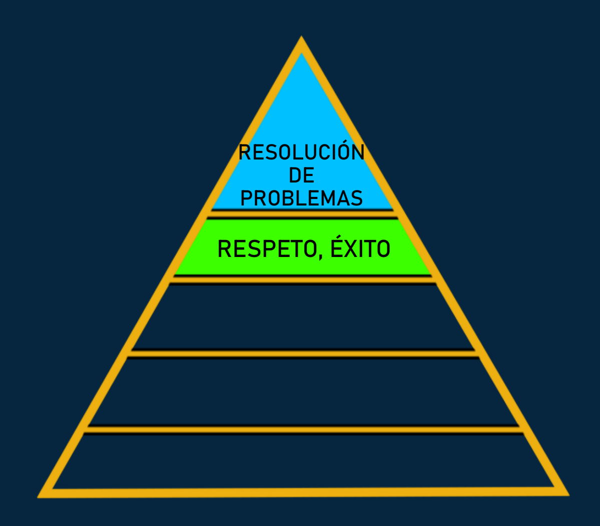
ERIK



DATOS

- DESCRIPCIÓN: ADULTO. MALEANTE. SICARIO Y COMPAÑERO DE DANIEL.
- COMPLEXIÓN: ESTATURA MEDIA / ALTA. DELGADO.
- PERSONALIDAD: DURO (60%), HEROICO (40%).
- ESTEREOTIPO: TÍPICO SICARIO QUE DISFRUTA SU TRABAJO. SU VIDA GIRA ENTORNO A LA DELINCUENCIA.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- HERALDO / ESTAFADOR: ACEPTA OFRECER EL SERVICIO QUE OLIVER Y MICHAEL SOLICITAN, ADEMÁS DE PRESIONAR A DANIEL PARA CONTINUAR EL TRABAJO PESE A QUE LA VÍCTIMA ES UN VIEJO CONOCIDO SUYO.

- APERTURA: SE LANZA FÁCILMENTE A EXPERIENCIAS NUEVAS SIN IMPORTAR LA COMPAÑÍA.
- CONCIENCIA: PESE A SABER QUÉ ESTÁ BIEN Y QUÉ ESTÁ MAL, BUSCA REPUTACIÓN Y RECONOCIMIENTO EN CÍRCULOS DE DELINCUENTES.
- EXTROVERSIÓN: SERIO PERO COMUNICATIVO. LE ENCANTA HABLAR DE LOGROS Y POSIBLES NEGOCIOS.
- AMABILIDAD: NO LE IMPORTA AYUDAR Y COLABORAR EN TAREAS COMPLICADAS, SIEMPRE Y CUANDO SAQUE TAJADA DE ELLO.
- ESTABILIDAD EMOCIONAL: INCONSCIENTE. SU AFÁN DE POPULARIDAD Y AVARICIA LE IMPIDEN PENSAR SOBRE LO QUE HACE Y CUÁLES SERÁN LAS CONSECUENCIAS.



LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)



Erik	AMISTOSO	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISO
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Medio Volumen: Alto	Tono: Grave Volumen: Alto / Muy Alto	Tono: Agudo / Medio Volumen: Medio	Tono: Medio / Grave Volumen: Medio / Alto	Tono: Medio Volumen: Medio

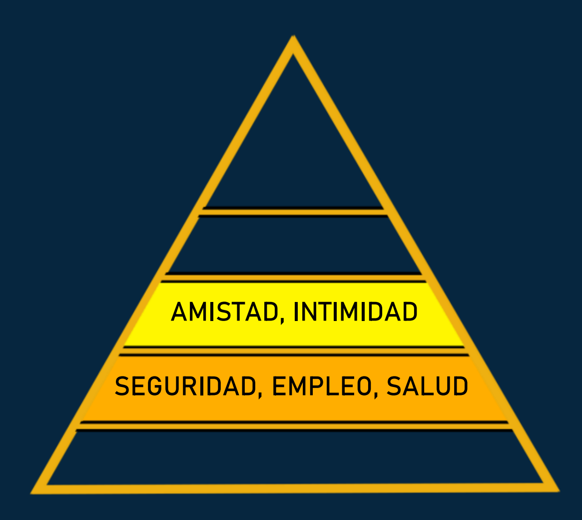
DANIEL



DATOS

- DESCRIPCIÓN: ADULTO. HONESTO. SICARIO Y COMPAÑERO DE ERIK.
- COMPLEXIÓN: ESTATURA ALTA / MUY ALTA. DELGADO, EN FORMA.
- PERSONALIDAD: DURO (50%), HEROICO (30%), NEUTRO (20%).
- ESTEREOTIPO: SICARIO CONSCIENTE DE LA PROBLEMÁTICA DE SU TRABAJO. PESE A QUE NO LE DISGUSTA LO QUE HACE, ESPERA PODER CAMBIARLO TODO ALGÚN DÍA.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- SOMBRA / GUARDIÁN: PESE A SER UN SICARIO, TIENE CIERTOS LÍMITES. SE OPONE A SEGUIR CON EL PLAN DESPUÉS DE DESCUBRIR QUIEN VA A SER LA VÍCTIMA (ADAM).

- APERTURA: SERIO, PROFESIONAL. SEPARA COMPLETAMENTE EL TRABAJO DE SU VIDA COTIDIANA. NO SE JUNTA CON INDESEABLES EN SU TIEMPO LIBRE.
- CONCIENCIA: SABE QUE LO QUE HACE NO ES CORRECTO. SU CONCIENCIA ESTÁ BASTANTE DAÑADA POR TODO LO QUE HA HECHO.
- EXTROVERSIÓN: POCO COMUNICATIVO. HABLA PARA LO ESENCIALMENTE NECESARIO. SABE QUE LOS SICARIOS PROFESIONALES SON DECIDIDOS.
- AMABILIDAD: SABE RECTIFICAR Y REDIMIRSE. NO LE IMPORTA AYUDAR A UN SER QUERIDO, AUNQUE ÉL SALGA AFECTADO.
- ESTABILIDAD EMOCIONAL: SENSIBLE CON LOS SUYOS. PESE A QUE EN SU TRABAJO ES MUY POCO EXPRESIVO, ES UNA BUENA PERSONA CON LOS DE SU ENTORNO.

DANIEL



LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)

Daniel	AMISTOSO	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISO
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Medio Volumen: Medio	Tono: Grave / Muy Grave Volumen: Alto	Tono: Medio Volumen: Medio	Tono: Medio / Grave Volumen: Medio	Tono: Medio Volumen: Medio



DATOS

- DESCRIPCIÓN: ADULTO. TRANQUILO. SICARIO RETIRADO. INTENTANDO REHACER SU VIDA.
- COMPLEXIÓN: ESTATURA MEDIA. DELGADO.
- PERSONALIDAD: NEUTRO (60%), DURO (40%).
- ESTEREOTIPO: HOMBRE TRANQUILO Y APACIBLE DESDE QUE SUPERÓ SU OSCURO PASADO.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- GUARDIÁN / HERALDO: SU APARICIÓN EN LA HISTORIA ES LA RAZÓN DE TODOS LOS PROBLEMAS ENTORNO A ELLA. SI HUBIERA SIDO OTRA PERSONA, YA ESTARÍA MUERTA.

- APERTURA: MADURO. NO LE IMPORTA ENTABLAR CONVERSACIÓN CON ALGÚN DESCONOCIDO SI LE CAUSA BUENA IMPRESIÓN.
- CONCIENCIA: INTENTA REDIMIRSE DE SU PASADO DÍA A DÍA. ES CONSCIENTE DE LO QUE SUPONE QUITARLE LA VIDA A ALGUIEN.
- EXTROVERSIÓN: PERSONA MUY ANIMADA CON SUS SERES QUERIDOS, TAMBIÉN CON QUIEN LE CAE BIEN.
- AMABILIDAD: MUY ATENTO Y COMPRENSIVO CON LOS DEMÁS. SIENTE QUE TIENE UNA DEUDA QUE SALDAR CON LA SOCIEDAD.
- ESTABILIDAD EMOCIONAL: DEPRESIVO. SU PASADO LE CAUSA MUCHÍSIMOS REMORDIMIENTOS. HACE LO QUE PUEDE PARA CONTROLARLOS.



LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)



Adam	AMISTOSO	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISO
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Medio Volumen: Medio	Tono: Medio / Grave Volumen: Medio / Alto	Tono: Medio Volumen: Bajo	Tono: Medio / Grave Volumen: Medio / Alto	Tono: Medio / Grave Volumen: Bajo

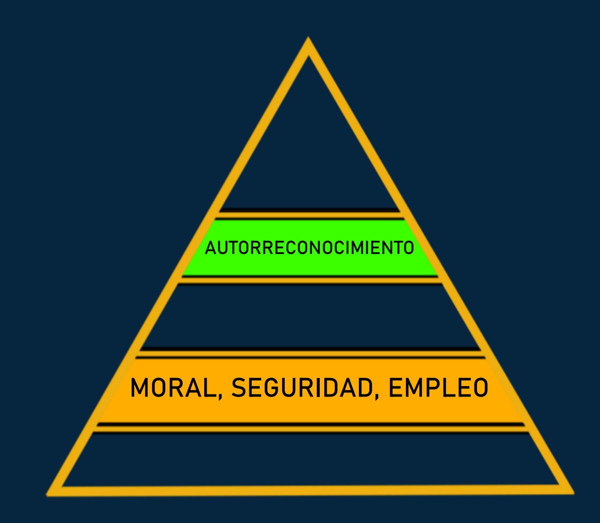
SOPHIE



DATOS

- DESCRIPCIÓN: ADULTA. POLICÍA. TIENE UN AMOR INCONDICIONAL POR SU PROFESIÓN.
- COMPLEXIÓN: ESTATURA MEDIA. EN FORMA.
- PERSONALIDAD: DURA (60%), HEROICA (40%).
- ESTEREOTIPO: MUJER SERIA. COMPROMETIDA CON SU TRABAJO. ANTEPONE EL DEBER FRENTE A CUALQUIER OTRA COSA.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- SOMBRA / ESTAFADORA: ADEMÁS DE QUERER IMPEDIR EL INMINENTE ASESINATO DE ADAM, TAMBIÉN PRETENDE DETENER E INMOVILIZAR A LOS INVOLUCRADOS.

- APERTURA: RESERVADA. SÓLO LA CONOCEN BIEN SUS AMIGOS Y FAMILIARES.
- CONCIENCIA: MORALMENTE ESTRICTA. SIEMPRE ACTÚA EN FUNCIÓN A LO QUE CONSIDERA ÉTICO O NO.
- EXTROVERSIÓN: MUY CARIÑOSA CON SUS SERES QUERIDOS. ESTRICTA Y SERIA CON EL RESTO DE LAS PERSONAS.
- AMABILIDAD: PERMISIVA. OFRECE LA OPORTUNIDAD DE RENDICIÓN ANTES DE ABRIR FUEGO.
- ESTABILIDAD EMOCIONAL: ESTABLE. HA PASADO POR SITUACIONES PERSONALES, PROFESIONALES Y SENTIMENTALES QUE HAN CURTIDO SU CARÁCTER.

SOPHIE

LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)



Sophie	AMISTOSA	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISA
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Agudo Volumen: Medio / Alto	Tono: Agudo Volumen: Alto / Muy Alto	Tono: Medio Volumen: Medio	Tono: Medio / Grave Volumen: Alto	Tono: Agudo Volumen: Bajo / Medio

JOSEPH



DATOS

- DESCRIPCIÓN: ADULTO. MADURO. EX-SICARIO E INQUILINO JUNTO ADAM Y NOAH.
- COMPLEXIÓN: ESTATURA ALTA / MUY ALTA. EN FORMA.
- PERSONALIDAD: DURO (75%), HEROICO (25%).
- ESTEREOTIPO: ADULTO RETIRADO DEL MUNDO DE LA DELINCUENCIA. A DIFERENCIA DE OTROS, ÉL RECUERDA CON CIERTO CARIÑO EL PASADO.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- SOMBRA / GUARDIÁN: FURIOSO POR LA SITUACIÓN. ADEMÁS DE QUERER IMPEDIR LA MUERTE DE ADAM, QUIERE DARLE SU MERECIDO A LOS CULPABLES.

- APERTURA: SOLITARIO. DISFRUTA SUS DÍAS DE RETIRO EN COMPLETA SOLEDAD. SÓLO PASA EL TIEMPO CON SUS COMPAÑEROS DE VIVIENDA.
- CONCIENCIA: VALORES MORALES Y ÉTICOS CLAROS E INQUEBRANTABLES. PESE A QUE NO SIEMPRE TOMA LAS MEJORES DECISIONES, RARA VEZ CAMBIA DE OPINIÓN.
- EXTROVERSIÓN: EXTROVERTIDO CON SUS COMPAÑEROS DE VIVIENDA. NO SE RELACIONA CON NADIE MÁS.
- AMABILIDAD: LA JUSTA Y NECESARIA. SÓLO TIENDE LA MANO POR LA GENTE QUE VALE LA PENA.
- ESTABILIDAD EMOCIONAL: IMPASIBLE. PESE A SABER QUE SU PASADO ES OSCURO, NO LE ATORMENTA DEMASIADO.

JOSEPH



LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)

Joseph	AMISTOSO	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISO
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Medio Volumen: Bajo / Medio	Tono: Muy Grave Volumen: Alto	Tono: Medio Volumen: Medio / Alto	Tono: Medio / Grave Volumen: Medio	Tono: Medio Volumen: Medio

NOAH



DATOS

- ▶ DESCRIPCIÓN: ADULTA. EX-SICARIA. INQUILINA JUNTO ADAM Y JOSEPH.
- ▶ COMPLEXIÓN: ESTATURA MEDIA / ALTA. EN FORMA.
- ▶ PERSONALIDAD: DURA (60%), NEUTRA (40%).
- ▶ ESTEREOTIPO: MUJER MADURA Y SOLITARIA. CONVINCENTE Y EMPÁTICA.

PIRÁMIDE DE MASLOW



ARQUETIPO Y PERSONALIDAD

- MENTORA: PROCURARÁ CONTROLAR Y APACIGUAR LA SITUACIÓN, YA QUE TAMBIÉN FUE SICARIA EN SU DÍA Y PUEDE LLEGAR A CONECTAR CON EL RESTO DE LOS PERSONAJES.

- ▶ APERTURA: LE CUESTA CONOCER GENTE NUEVA. SIENTE SUFICIENTE SATISFACCIÓN Y COMODIDAD CON SUS FAMILIARES Y AMISTADES ACTUALES.
- ▶ CONCIENCIA: ES CONSCIENTE DE LA CRUDEZA DE SU PASADO E INTENTA MIRAR HACIA ADELANTE Y PERDONARSE DÍA TRAS DÍA.
- ▶ EXTROVERSIÓN: INTROVERTIDA PARA DESCONOCIDOS, SENTIMENTAL Y CARIÑOSA CON SUS SERES MÁS QUERIDOS.
- ▶ AMABILIDAD: AUNQUE PUEDA PARECER SERIA, ES CAPAZ DE ENTENDER DIFERENTES PUNTOS DE VISTA Y SABER PONERSE EN EL LUGAR DE LOS DEMÁS (EMPÁTICA).
- ▶ ESTABILIDAD EMOCIONAL: FIRME Y SINCERA. LE CUESTA MUCHO CAMBIAR DE OPINIÓN DESPUÉS DE TOMAR ALGUNA DECISIÓN. CAPAZ DE AFRONTAR LOS PROBLEMAS CON FIRMEZA Y SEGURIDAD.

NOAH

LISTA DE PISTAS AMISTAD - DOMINIO (GESTICULACIÓN)



Noah	AMISTOSA	HOSTIL	INDIFERENTE	DOMINANTE	SUMISA
CARA					
CUERPO					
VOZ	Tono: Agudo / Medio Volumen: Medio / Alto	Tono: Medio / Grave Volumen: Alto	Tono: Agudo / Medio Volumen: Bajo / Medio	Tono: Medio Volumen: Medio	Tono: Agudo Volumen: Bajo / Medio

CUADRO DE RELACIONES



DOMINANTE

APARTADO

EXTROVERTIDO

HOSTIL

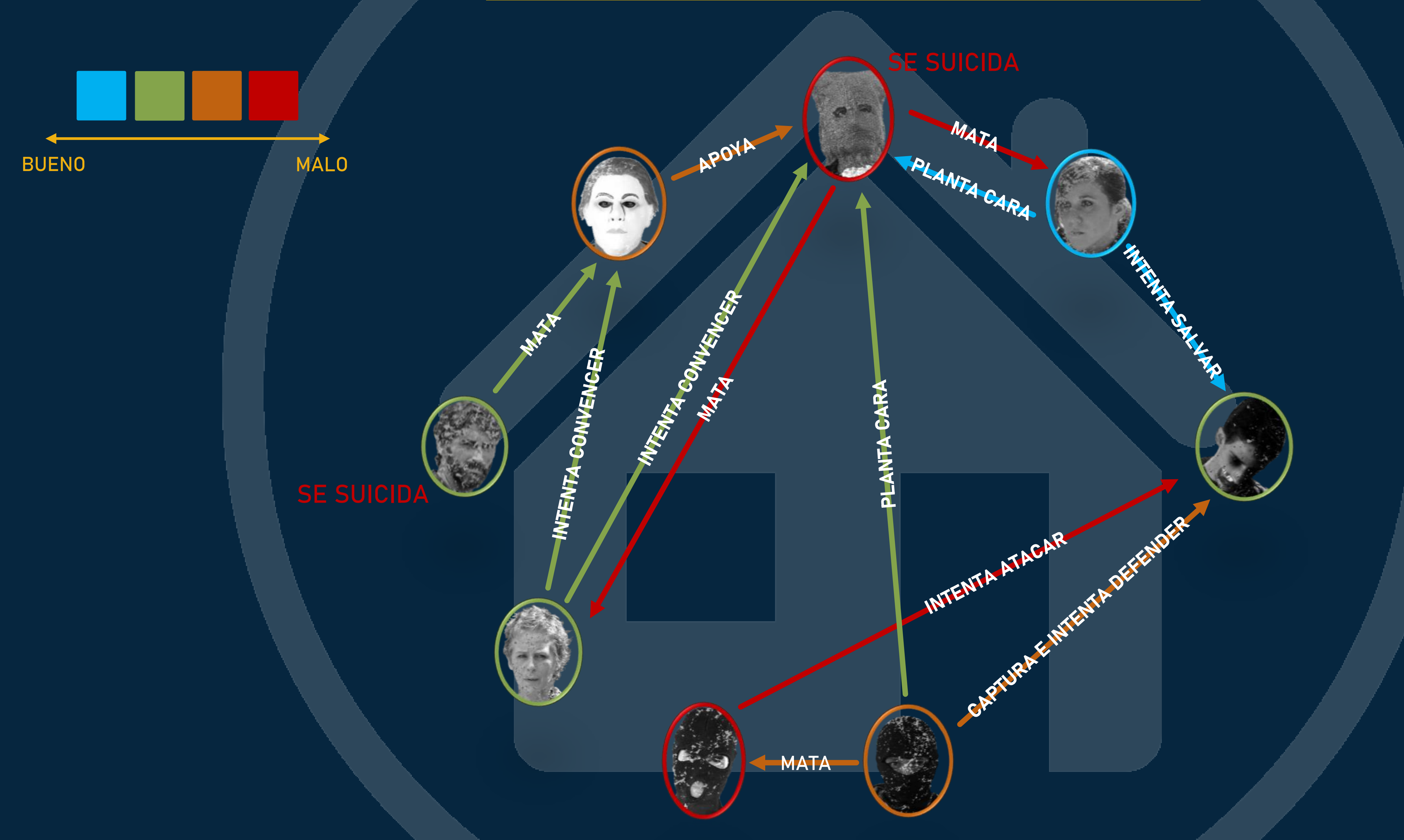
AMIGABLE

INTROVERTIDO

CONECTADO

SUMISO

RED DE PERSONAJES



¡MUCHAS GRACIAS!

- UNIVERSAL ARTS SCHOOL (@UASCHOOL)   
- JUAN MANUEL RUIZ (@JUANMACOLIBRI)  
- JUANMACOLIBRIDEV@GMAIL.COM 

